

# Zwrot performatywny w obrazowości gry komputerowej, czyli kim jest prosument

MARIOLA LEKSZYCKA\*

## Wstęp

Tematyka kryjąca się za kilkoma słowami tytułu niniejszego rozdziału odkrywa bardzo wiele, różnorodnych horyzontów i terminologii, które w swoim całościowym brzmieniu potrafią znacząco odbiorcę przytłoczyć. Dlatego też tekst ten ma zadanie w głównej mierze wyjaśniające i porządkujące – zakładając cel usystematyzowania myślenia o współczesnej grze komputerowej, jako o obrazie i jego specyficznych właściwościach wynikających niejako ze zwrotu performatywnego. Wysiłek wyjaśnienia owej problematyki (obrazowości, zwrotu performatywnego i prosumenta) został wyraźnie zawężony do wybranych autorów i badaczy. Rozważania te nie mają przy tym charakteru wartościującego, nie formułują krytycznej oceny opisywanych zjawisk kultury współczesnej (w szczególności w obrębie tematyki prosumenta). Ponieważ rozdział za cel stawia sobie wyjaśnianie, opisywanie, porządkowanie – w końcowej jego części posłużono się przykładami ze świata gier, produkcjami *Firewatch* i *Life is Strange*. Pierwsza posłużyła prezentacji performatywnego odbiorcy gry, czyli prosumenta, podczas gdy druga z badanych gier pozwoli odkryć w sobie dwa znaczenia i wymiary obrazów.

\* Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego | kontakt: mariolalekszycka@gmail.com

Zdaniem Richarda Rorty'ego historia filozofii realizuje się od zwrotu do zwrotu, w których to wyłaniają się wzory, czy klucze definiujące dany okres (RORTY 1994). Po tak przebytej drodze współczesność naznaczona jest przeszłymi zwrotami. Kultura współczesna i jej produkty realizowane są w obrębie wielu, różnych sztuk i ich korespondencji, a także różnorodnych, mniej lub bardziej dominujących dyskursów i teorii. Tak powstają teksty kultury<sup>1</sup> – począwszy od literatury do komiksu, poprzez film i jego interaktywnego kuzyna, jakim jest gra komputerowa, aż do intertekstualnej i transmedialnej sztuki performatywnej. Gry wideo ukształtowane są poprzez dwa dominujące we współczesności zwroty, a mianowicie zwrot ikoniczny i performatywny. Pierwszy z nich odnosi się do obrazu wykraczającego poza wrażenie estetyczne, a stającym się obrazem epoki, czy Hegłowskiego „ducha czasu” (HEGEL 2002)<sup>2</sup>. Drugi zwrot zaburza tradycyjną pozycję odbiorcy i przemianowuje go w użytkownika, którego czynny udział w tekście kultury wpływa na jego kształt.

## Rytuał węża, jako wstęp do filozofii obrazu

Biorąc na warsztat filozofię obrazu, warto rozważania nad „przedstawieniami” rozpocząć od Aby'ego Warburga<sup>3</sup>, wybitnego historyka i teoretyka sztuki, kulturoznawcy, niedocenionego za życia filozofa i antropologa obrazu. W swoich młodzieńczych latach Warburg odbył fascynującą, choć krótką podróż do Ameryki Północnej, w okolice Nowego Meksyku i Arizony. Na pustynnych pustkowiach poznał, obserwował i odkrył życie codzienne Indian Pueblo, które okazało się być pełne „fantastycznej magii oraz trzeźwej celowości w działaniu” (WARBURG 2011: 41). Kilkadziesiąt lat później, już jako dojrzały mężczyzna, filozof trafił do zakładu dla chorych psychicznie w Kreuzlingen, w którym dochodził do siebie po targnięciu się na życie swoje i swoich bliskich<sup>4</sup>. Wykład, w którym Warburg zrekonstruował swoją podróż i związane z nią przeżycia i doświadczenia,

<sup>1</sup> Jako tekst kultury uznano wszelkie przejawy aktywności kulturowej, również tej nieliterackiej i należącej do szeroko rozumianej popkultury: film, komiks, gra wideo czy serial.

<sup>2</sup> W przypadku rozważań tego rozdziału: obrazem kultury współczesnej i kultury gier komputerowych.

<sup>3</sup> Aby Warburg jest źródłem jednej z wielu gałęzi jakie obrali filozofowie obrazu, ze względu na charakter rozdziału badanie zostało zawężone do myśli tego wybitnego teoretyka, a także jego naśladowców i badaczy wychowanych na Warburgowskiej myśli; nie jest to jednak jedna i jedyna słuszna droga dyskursu ikonicznego; pominięte zostały dokonania równie wybitnych między innymi: Richarda Rorty'ego, Williama Johna Thomasa Mitchella czy Michela Foucaulta ze względu na obraną, inną od Warburga ścieżkę.

<sup>4</sup> Badania wykonane w zakładzie wykazały, że problemy psychiczne Warburga były wynikiem traumy powojennej.

umożliwił mu powrót do normalnego życia i odzyskanie dobrego imienia. *Rytuał węża: Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej* to zapis tego performatywnego wystąpienia z 1923 roku.

W obserwacjach życia codziennego Indian Pueblo, a także związanych z nimi rytuałami, Warburg poszukiwał stanu pierwotnego pogańskiego człowieczeństwa. W tym celu dotarł do terenów, do których nie docierała kolej ani wpływy katolickich duchownych. W ten sposób badacz próbował odtworzyć pierwotne symbole i obrazy prymitywnego człowieka, które służyły mu do opanowania nieprzyjaznego środowiska. W obrębie swojego referatu antropolog bada trzy rytuały towarzyszące codziennym czynnościom (czyli zbieractwu i myślistwu) Indian: taniec antylopy (w San Ildefonso), kukurydzy, czyli hemis kachina (w Oraibi) i taniec z żywym wężem (w Walpi). Wszystkie udokumentowane (zarówno w postaci zdjęć, jak i tekstu) przez Warburga tańce to reakcje magiczne i rytualne na niegościnny świat<sup>5</sup> (regiony, które zamieszkują Indianie są ubogie w zasoby wody) i lęki mu towarzyszące. Indianie Pueblo odnajdują równowagę pomiędzy pragmatycznym, technicznym dążeniem do celu (przetrwanie) a magicznym rytuałem, który ma poddać obróbcę naturę tak, aby stała się dostępna człowiekowi. Tańce, przedstawienia i obrazy, które wytwarzają służą zastąpieniu krwawej ofiary. W rytuałach kukurydzy i antylopy uczestnicy tańca nakładają maski, które umożliwiają im mimetyczne utożsamienie się ze swoją zdobyczą przy jednoczesnym oddaniu jej czci<sup>6</sup>. Odmienną sytuacją jest taniec z żywym wężem, przede wszystkim ze względu na to, że wąż – jako najniebezpieczniejsze zwierzę spotkane na pustyni – stał się głóścicielem zbawienia dla płonów wioski deszczu, nie jest zatem bezpośrednim obiektem pragnień:

Rytuał węża w Walpi sytuuje się pomiędzy mimetycznym wczuwaniem się a krwawą ofiarą, jako że zwierzęta nie są tu obiektem naśladownictwa, lecz odgrywają rolę współuczestników kultu nie jako ofiary, lecz jako pośrednicy i orędownicy deszczu (WARBURG 2011: 50).

Obraz wytwarzany w tańcu (umieszczenie przez tancerza jadowitego węża w zębach) ma na celu uwolnienie się od lęku poprzez oswojenie, a nie ofiarowanie, czy zabicie zwierzęcia. Indianie Pueblo prezentują odmienną postawę od „cywilizowanych” mieszkańców Ameryki i nie chcą natury opanować, a jedynie żyć z nią w symbiozie.

<sup>5</sup> Warburg zwraca uwagę, że jest to główny, religiotwórczy aspekt życia Indian Pueblo.

<sup>6</sup> Indianie Pueblo wierzą, że zwierzęta są doskonalsze od ludzi, albowiem utożsamiają jedną, udoskonaloną cechę człowieka. Tak przykładowo niedźwiedź jest siłą, a antylopa prędkością; rośliny łączone są z siłami natury: drzewo chociażby, poprzez swoje zakorzenienie utrzymuje kontakt z bóstwem odpowiedzialnym za urodzaj.

*Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej* to, wbrew pozorom, tekst o współczesnych obrazach, o tym skąd pochodzą i do czego powinny się odnosić. Warburg metaforą „kultu słońca” przywołuje epokę oświecenia, która wyciągnęła ludzkość z „ciemności mitów”, tym samym wyciągając ją z magicznego, religijnego i rytualnego sensu obrazu. Oświecenie nadało obrazom wartości estetyczne zupełnie zapominając o genezie ich powstania i tym samym ich braku niewinności. Symbole (takie jak wąż) zrodzone z lęku i strachu, a dzisiaj zapomniane, mogą przenosić swój pierwotny charakter (czyli lęk pierwotnego człowieka) na współczesnego odbiorcę. Sztuka ikoniczna (tańce, przedstawienia, malarstwo, rzeźbiarstwo i tym podobne) miała cele terapeutyczne – tak jak Warburg musiał odtworzyć i zobrazować swoją podróż i przygodę z Indianami Pueblo, aby udowodnić, że wyzdrowiał, tak też eksterioryzacja w tańcu opanowywała wewnętrzne lęki człowieka, a rytuał (taki jak taniec węża) oswajał strach przed światem zewnętrznym i jego zjawiskami (takimi jak burza).

U podstaw cywilizacji leży obraz, który poza swoimi wartościami estetycznymi ma sens głęboko zakorzeniony w tożsamości człowieka. Wytwarzanie obrazu jest próbą opanowania świata zewnętrznego, ale także własnych uczuć i pragnień, lęków i strachu. Stał się on również czynnikiem koniecznym do wytworzenia się cywilizacji. Obraz tym samym rozumiany powinien być nie tylko jako wartość estetyczna i artystyczna, ale również jako medium do wytwarzania sensów porządkujących świat.

## Klasyczne obrazy Jana Białostockiego

Do jednych z najwybitniejszych, polskich teoretyków obrazu trzeba zaliczyć Jana Białostockiego. Badacz ten, wychowany na klasycznej teorii i historii sztuki, kontynuuje nowatorską myśl Aby’ego Warburga o obrazie wykraczającym poza obręb swojej wizualności. Ponad to uzupełnia Warburgowską definicję obrazu o aspekt kulturowy: dla Białostockiego bowiem obraz nie funkcjonuje w izolacji, zawsze pozostając wyrazem kulturowego i społecznego wpływu, bazy obrazów, z której czerpie indywidualna jednostka:

Takie pojęcie obrazu [...] nie oznacza malowidła na desce czy płótnie, lecz przedmiot idealny, kształtowany w jakimś momencie przez wyobraźnię indywidualnego człowieka, jako wyraz pewnych treści wspólnych jakiejś grupie, przekazywany następnie środkami właściwymi dla rozmaitych dziedzin kultury i stający się elementem świata społecznej wyobraźni (BIAŁOSTOCKI 1982: 13).

Powyższa definicja pokazuje cztery, najważniejsze dla Białostockiego cechy obrazu, jego charakter, naturę i filozofię. Po pierwsze, obraz w tej wykładni stał się autonomiczny, oderwany od wizualnej formy, nieograniczonej do sztuk plastycznych. Po drugie, zaczął

być kształtowany przez jednostkę i jej wyobraźnię, która jest zarówno osobista, jak i zapośredniczona przez ikonosferę, w której znajduje się człowiek, twórca obrazów. W *Temacie ramowym i obrazie archetypicznym: psychologii i ikonografii* Białostocki porządkuje wiedzę na temat ikonosfery, opisując mieszczące się w niej uniwersalne obrazy – nazwane tematami ramowymi (BIAŁOSTOCKI 1961: 165) – mające również swoje miejsce w jednostkowej wyobraźni odbiorcy. Mają one odzwierciedlać instynkty, lęki, namiętności i pożądania ludzkie, funkcjonując w symbolicznej formie, i także w taki symboliczny sposób będąc rozpoznawane i adaptowane. Obraz archetypiczny to tym samym „symboliczne odbicie nawet abstrakcyjnych sytuacji, idei i związków przy pomocy form konkretnych, abstrakcyjnych lub akcji pomiędzy tymi formami” (BIAŁOSTOCKI 1961: 165). Takim tematem ramowym jest Warburgowski „wąż”, wraz z ciężarem emocjonalnym, obecnym w nim na przestrzeni wielu lat i w wielu różnorodnych dyskursach (wąż wzbudza lęk bez względu na to, czy jest orędownikiem deszczu, czy symbolem szatana). Temat ramowy u Białostockiego jest silnie powiązany z psychiką człowieka<sup>7</sup>, obrazy w niej funkcjonujące mają przenikać się, łączyć i przeplatać, co sprawia, że ich forma nigdy nie jest prosta.

Swoje miejsce temat ramowy odnajduje również w języku sztuki. Białostocki zwraca uwagę na to, że na sztukę składają się dwa aspekty – zarówno prezentacja rzeczywistości, czy interwencyjna reakcja na problem, pewne wydarzenie w świecie, które staje się impulsem twórczym, ale również obraz wewnętrznych tematów ramowych. Na obraz, nawet uniwersalnej prawdy o rzeczywistości, człowiek nakłada lęki, pragnienia i przeżycia, nadając im formę symboliczną. Temat ramowy ujawniający uniwersalne, dotyczące każdego prawdy – lęku przed śmiercią czy pożądania władzy – podatny jest na estetyzację danych epok, środowisk czy dyskursów. Ramowe obrazy danego czasu to obrazy uniwersalne (na przykład król, chłop, sędzia, czy jeździec) jednak bardzo różnie realizowane na przestrzeni lat (BIAŁOSTOCKI 1982).

Trzecią własnością obrazu w definicji Białostockiego jest to, że w swojej wizualnej formie powraca do społecznej wyobraźni, gdzie będzie kiedyś konstytuował czyjś obraz wewnętrzny. Po czwarte i najważniejsze, obraz zapośrednicza rzeczywistość i nie może pozostać od niej oderwany – musi przez nią być czytany i rozumiany:

Wyrwany ze środowiska obraz traci swe siły żywotne, a tracąc je przestaje być całkowicie zrozumiały, jakkolwiek ekspresyjna i wzruszająca może być forma, którą nadał mu jego twórca. I jakkolwiek wiele

<sup>7</sup> Białostocki teorię tematów ramowych znajdujących i przeplatających się w psychice człowieka zapożycza od Carla Gustava Junga.

o człowieku i jego problemach mogą nam mówić owe „ramowe obrazy”, ślady wielkich osiągnięć ludzkiej wyobraźni, więcej mogą nam one powiedzieć wówczas, gdy dzięki historycznej restytucji ich kontekstu poznamy konkretną sytuację, na którą były odpowiedzią (BIAŁOSTOCKI 1982: 40).

Za pomocą obrazów można zatem badać historię, albowiem sztuka była niejednokrotnie reakcją na świat zewnętrzny, na problemy ludzi, zjawiska społeczne, kataklizmy, wojny, będąc przy tym naznaczona bardzo osobistymi odczuciami, które – powtarzając za Warburgiem (WARBURG 2011: 54) – miałyby zredukować i oswoić strach. Jest to tradycyjne, ale również uniwersalne podejście do obrazu, który po dziś dzień służy do wytwarzania esencji ducha czasu, wspomaga psychiczne i emocjonalne radzenie sobie z napotykanymi problemami. Współczesne obrazy niczym nie różnią się od znaków z przeszłości – nadal są komentarzem do otaczającego nas świata i naszych osobistych przeżyć. Jedyne, co się zmienia, to medium.

## Hans Belting o obrazie w przezroczystym medium

Hans Belting, niemiecki teoretyk sztuki w słynnym dziele *Antropologia obrazu* wprowadza wszechobecny obraz w relację z medium i ciałem. Obraz sam w sobie, w myśli Beltinga, ma zarówno wewnętrzną, jak i zewnętrzną formę. Najważniejszą jego własnością jest właśnie jego permanentna relacja z medium i ciałem. Obraz wewnętrzny, powstający w umyśle „ciała”, przeistacza się w obraz zewnętrzny za pośrednictwem medium. „Owo »co«, którego szuka się w takich obrazach, nie daje się pojąć bez »jak«, czyli bez zrozumienia sposobu, w jaki się »co« sadowi w obrazie lub w jaki staje się obrazem” (BELTING 2012: 14). To dzięki medium obrazy są dla nas widoczne:

„Jak” jest właściwym komunikatem, jest prawdziwą formą językową obrazu. „Jak” sterowane jest jednak przez media, w których postrzegamy przychodzące od nas z zewnątrz obrazy: tylko w swoich mediach mogą one występować jako obrazy lub uznawać się za obrazy (BELTING 2012: 14).

Medium dla Beltinga nie jest tylko swego rodzaju „przezroczystym pojemnikiem” na obraz, ponieważ jego forma graficzna niekiedy potrafi znaczenie obrazu zasłonić lub wypaczyć. Belting ostrzega niedoświadczonych odbiorców, żeby zawsze poszukiwali sensu głębiej niż na powierzchni medialnej.

Co jednak w sytuacji, gdy medium-nośnik staje się określeniem niewystarczającym? Gdy obraz tworzy się i przeistacza pod naszym wpływem, a medium zapośredniczające jest niewidzialne jak w przypadku obrazów cyfrowych? Te ostatnie przysparzają wiele problemów współczesnym badaczom – obok podstawowego pytania, czym tak właściwie

są, pojawiają się kolejne dotyczące tego, jak je badać i czytać. Jak przypomina Belting „digitalne obrazy są w sposób niewidzialny zmagazynowane w zbiorze danych. Zawsze, gdy się pojawiają, odnoszą się do matrycy, nie będącej już obrazem” (BELTING 2012: 50), a zatem – obraz cyfrowy to ciąg cyfr, który staje się pełnoprawnym obrazem dopiero poprzez pracę komputera i wyświetlenie się na matrycy ekranu. Jednak obraz cyfrowy nie ukazuje owego ciągu, a jedynie to co zostało z jego pomocą zaprogramowane. Za przykład posłużyć mogą gry wideo, cyfrowe fotografie i teksty elektroniczne. W tej nowej, digitalnej relacji pomiędzy obrazem a jego medium zmienia się także pozycja ciała. Nie jest to, jak wcześniej, w tradycyjnym modelu Beltinga, producent obrazów (choć również ciało mogło stać się medium, materiałem obrazowania), a odbiorca, który tak naprawdę staje się użytkownikiem. „Patrzmy na płaską prostokątną powierzchnię, która w przestrzeni naszego ciała otwiera się niczym okno” (WERTHEIM 1999: 283) – i owe okno to wielość możliwości kombinacji różnorodnych obrazów, a także możliwość ich rekombinacji w samym akcie odbioru. Belting, posilując się badaniami Belloura, pisze, że pragnienia obrazowe użytkownika obrazu digitalnego sięgają „od haptycznego wrażenia zmysłowego lub mistycznej metafory do hiperrealnej przestrzeni i symulacji przyrodopodobnej” (BELTING 2012: 52). Filozof wysnuwa dalej ze swoich studiów nad obrazem digitalnym wnioski, ażeby nie ustawać w wysiłkach i nadal, z ogromną starannością wychodzić naprzeciw dynamice zmian obrazów współczesności. Jest to materia, która nigdy nie będzie miała jednolitej, schematycznej postaci, a dzięki temu domaga się ciągłego badania i opisywania. Wirtualny świat, który staje się azylem i składowiskiem obrazów cyfrowych samodzielnych, ale również zdigitalizowanych dzieł analogowych, jest miejscem ciągłych przemian. Przede wszystkim jednak obraz digitalny tworzy przestrzeń, w której prócz dynamicznych zmian wynikających ze zmieniających się czasów i technologii, bardzo istotny jest wpływ odbiorcy, uzyskującego zdolność do rekonstruowania i zmieniania obrazu w obrębie trybu jego odbioru. Obraz digitalny, czyli tak istotna dla tego rozdziału gra komputerowa, produkuje użytkownika, współtwórcę i w swojej naturze realizuje zwrot performatywny.

## Performatywny odbiór współczesności

W latach siedemdziesiątych XX wieku zwrot performatywny wytworzył swój własny gatunek artystyczny, czyli performans. Jednak przemiany, jakie wniosła ze sobą performatywność zauważalne były we wszystkich znanych dziedzinach sztuki – począwszy od literatury, poprzez sztuki wizualne, a kończąc na muzyce. To, co z sobą wniosła estetyka performatywności to właśnie zwrot w myśleniu o odbiorcy.

Erika Ficher-Lichte w książce *Estetyka performatywności* – posługując się performansem Mariny Abramović *Usta Tomasza* – wyjaśnia, w jaki sposób zwrot performatywny może rekonstruować odbiorcę. Performans, w trakcie którego Abramović naraża na niebezpieczeństwo swoje życie zostaje przerwany przez widownię szczerze zaniepokojoną stanem artystki. Ficher-Lichte pisze o tym zjawisku następująco:

Abramovic postawiła zatem widzów w irytującej, głęboko dezorientującej i w tym sensie trudnej do zniesienia sytuacji, gdyż zakwestionowała wszystkie niepodważalne dotąd normy i zasady. Odwiedzający galerię czy teatr ma tę zagwarantowaną tradycją pewność, że przypadnie mu rola kogoś, kto patrzy z bezpiecznego dystansu. W galerii oglądamy dzieła sztuki z mniejszej lub większej odległości, choć nigdy nie mamy prawa ich dotknąć (FICHER-LICHTE 2008: 12).

Prowokacja (nie jedyna w przypadku tej performerki), jaką stworzyła Abramović wymusiła na odbiorcach zdecydowaną reakcję, zupełnie inną niż ta, której zwykle oczekuje się od turysty zwiedzającego galerię sztuki:

Reakcja widzów sprowadzała się najpierw do okazania cielesnych oznak, których nie ujawniła sama performerka; oznak pozwalających domniemywać o takich choćby stanach wewnętrznych, jak pełne niedowierzania zdumienie, narastające podczas jedzenia przez nią miodu i picia wina, czy też przerażenie w chwili, kiedy gołą ręką zgniatała kieliszek. A kiedy zaczęła wycinać sobie na brzuchu gwiazdę, dało się słyszeć, jak wywołany jej działaniem szok każe wielu wstrzymać oddech. Niezależnie od charakteru przemian, które stały się udziałem widzów w czasie dwóch godzin performansu – przemian znajdujących po części wyraz w możliwych do zauważenia cielesnych symptomach – ich źródłem były dopełniane w obecności wszystkich uczestników działania o wyrażnie widocznych konsekwencjach. One też wreszcie doprowadziły do przerwania cierpień performerki i jej performansu, jednocześnie zmieniając widzów w wykonawców (FICHER-LICHTE 2008: 13).

W zwrocie performatywnym wszystkie znane nam zasady obcowania ze sztuką zostają złamane, a odbiorcy zostają zaproszeni do uczestnictwa w dziele sztuki. Co ważne – zasady performansu nie zawsze ulegają całkowitej moderacji autora, wywołane poprzez wstrząs reakcje odbiorcy mogą być różne, w takim samym stopniu jak różni są ludzie. W obcowaniu z nową sztuką performatywną musimy pozostać sobą i przenosić do dzieła, w którym uczestniczymy naszą świadomość, nasze wspomnienia, osobowość i doświadczenia życiowe w stopniu większym niż w przypadku obcowania z medium tradycyjnym. Pisze o tym również Piotr Kubiński w *Grach wideo. Zarysie poetyki*, gdzie rozstrzyga pewien spór:

Przemodelowanie nie może się jednak ograniczyć do uproszczonego przeciwstawienia sobie „niernego odbiorcy” (który miałby wyłącznie percypować przekazywane treści) i „aktywnego, zaangażowanego użytkownika” (który miałby aktywnie współuczestniczyć w tworzeniu komunikatu). Tak



przedstawiona opozycja byłaby oczywiście powierzchowna i zgoła fałszywa – odbiorca tekstu nigdy nie jest zupełnie bierny [...] do zrozumienia każdego komunikatu niezbędny jest bowiem akt interpretacji [...] (KUBIŃSKI 2016: 28).

Współtworzenie jakie zakłada zwrot performatywny wykracza jednak poza zrozumienie i dopełnienie komunikatu na poziomie mentalnym, domaga się sprawczości i fizycznego działania. Jego brak z kolei uniemożliwi zaistnienie całego dzieła, w przeciwieństwie do lektury, która jest tekstem skończonym bez interpretacji odbiorcy. Ficher-Lichte przekształcenie z odbiorcy w wykonawcę upatruje w wyjątkowo silnej emocjonalności performansu:

W trakcie opisanego tu artystycznego widowiska uczestnicy jedynie pod wpływem szoku i silnej prowokacji zmieniają się w działających. Zaś inni widzowie czy wykonawcy przyglądają się im z irytacją, zdziwieniem, rozbawieniem, pogardą czy innymi emocjami (FICHER-LICHTE 2008: 13).

Właśnie w ten sposób zarówno odbiorcy czynni, jak i ci bierni przyglądający się współtworzą to zupełnie nowe, nowatorskie dzieło sztuki. Tą własność zaczynają przejmować wszystkie współcześnie nam znane teksty i produkty kultury, które poprzez prowokacje i silną emocjonalność wyciągają nas z wygodnych miejsc i zmuszają nas do akcji, do tworzenia. Zaproszenie do współautorstwa znane jest również z mediów tradycyjnych, Umberto Eco w koncepcji *Dzieła otwartego* zakładał:

W istocie każde dzieło sztuki [...] jest z istoty otwarte na potencjalnie nieskończoną serię możliwych interpretacji, z których każda pozwala dziełu odżyć na nowo, wedle jakiejś perspektywy, jakiegoś gustu czy indywidualnego wykonania (ECO 2008: 96).

To, co odróżnia dzieło otwarte Eco od performansu, a także współczesnych gier komputerowych to zaproszenie do współtworzenia fizycznego, od którego zależne jest zaistnienie dzieła. Odbiorca gry komputerowej w akcie jej odczytywania w pewnej części zaczyna ją również produkować, zmieniając swoją funkcję z odbiorczej w prosumencką.

### Trzy postawy prosumenckie w produkcji i odbiorze gry komputerowej

Termin „prosument” jest kontaminacją słów „producent” i „konsument” (ang. *prosumer* – *professional/producer + consumer*) identyfikującą jednoczesną konsumpcję i produkcję dóbr. Pierwsze wzmianki o postawie prosumenckiej można odszukać w rozważaniach Marshalla McLuhana i Barringtona Nevitta, którzy w książce *Take Today: The Executive as Dropout* wysnuli tezę, że współczesny konsument coraz częściej ma możliwość współtworzenia produktu i uwarunkowane jest to poprzez rozwój technologiczny. Jednakże

w pełni użycie słowa *prosument* znajdujemy po raz pierwszy w *Trzeciej Fali* Alvina Tofflera. O Tofflerze jako o „ojcu” prosumpcji wspomina Piotr Siuda w *Kulturze prosumpcji* następująco charakteryzując trzy fale:

Badacz zauważył, że prosumpcja dominowała w społeczeństwach przedindustrialnych, nazwanych przez niego pierwszą falą. Zastąpiła ją fala druga, przynosząc ze sobą utowarowienie, które wbiło klin w sam środek prosumpcji, rozszczepiając ją na dwie połówki – stąd podział na produkcję i konsumpcję, kategorie będące tak naprawdę aberracją stanu najwcześniejszego, odchyleniem od pierwotnej formy ekonomii. Futurologiczna wizja Tofflera pokazała świat trzeciej fali, w którym zapory oddzielające obie klasy zjawisk ulegają erozji, społeczeństwo (a raczej jego gospodarka) powraca do stanu właściwego, sytuacji reintegracji, braku separacji między wytwarzaniem i nabywaniem (SIUDA 2012: 18).

Jako pierwsze przejawy prosumpcji w świetle założeń trzeciej fali Tofflera Siuda wymienia: bary szybkiej obsługi, w których konsument sam sobie jest kelnerem, samoobsługowe stacje benzynowe, czy nawet testy ciężowe, które zastępują lekarską diagnozę. Rozwój kultury prosumpcji jednak z czasem znacząco wykroczył poza *fast foody* i stał się nowym modelem gospodarczym nazwanym przez Georga Ritznera i Nathana Jurgenzona kapitalizmem prosumpcyjnym (SIUDA 2012: 20). Charakteryzuje się on wykorzystaniem potencjału społecznego konsumenta poprzez oddanie mu przynajmniej częściowej kontroli nad powstającym produktem, szybką reakcją na „zachcianki” klienta i budowaniem szerokiej siatki informacyjnej na bazie Web 2.0. Tak rozumiana prosumpcja odbywa się w dużym stopniu w atmosferze zabawy, wolnego eksperymentu, a prosumenci nie są standardowymi pracownikami, którzy za swoją pracę otrzymują konkretne wynagrodzenie, częściej otrzymują kompensatę w postaci produktu, który jest przezeń współtworzony. Ten model prosumpcji okazał się być bardzo wydajny zarówno dla producentów, jak i konsumentów w przemyśle medialny i szeroko rozumianej popkulturze. Nastawienie produktów kultury popularnej w większym stopniu na zysk niż na sztukę wytworzyło fanów – nową klasę odbiorców, których konsumpcja pop-produktów przewyższa przeciętną. Społeczności fanowskie okazały się być najbardziej odpowiednimi do stworzenia bazy oddanych i zaangażowanych prosumentów, którzy dla samej idei bądź w zamian za dostęp współtworzonych dóbr angażują się w poszukiwanie innowacyjności bądź drogi do rozwoju pop-produktów.

Ów sposób działania to specyficzna kultura korporacyjna – nastawienie przedsiębiorstw na konkretny rodzaj produkcji, dystrybucji i marketingu w zakresie kultury popularnej. Wykorzystanie partycypacji amatorów, ludzi niezatrudnionych, staje się dominującym modelem biznesowym, który nierzadko pociąga za sobą zwiększenie transparentności, to jest ujawnienia sposobów tworzenia, oraz oddanie w ręce konsumentów kontroli nad tekstem. Kultura prosumpcji zaczyna dominować

między innymi wskutek rozwoju nowych technologii, umożliwiających nieprofesjonalistom pracę nad konsumowanymi dobrami (SIUDA 2012: 34)

Ten model ekonomiczny spotkał się również z dużą krytyką (SIUDA 2012: 36), zarzucając korporacjom wyzysk potencjału i wolnego czasu prosumentów, ale przede wszystkim brak wynagrodzenia za pracę jakiej się podejmują, w tym za medialny szum fanów, którzy docierają do środowisk potencjalnych nabywców lepiej niż jakakolwiek reklama. Oczywiście wiąże się to z obniżeniem kosztów zarówno, produkcji dóbr, jak i marketingu, jednak fani podejmują się tego typu aktywności nie pod przemusem, a z własnej woli:

Koncept działalności fanów jako będącej przejawem nie tyle wyzysku, ile pracy sprawiedliwej oprócz można na teorii pracy niematerialnej (*immaterial labour*). Wielu akademików podkreśla, że wielbiciele nie są w swych czynnościach motywowani zyskiem przemysłu, choć oczywiście mają świadomość, że ich harówka znacznie się do niego przyczyni. Dla miłośników liczy się ideał, czyli dobro danego tekstu [podkr. — M.L.] (SIUDA 2012: 149)

W przemyśle gier komputerowych (którego przykładami posługuje się wielokrotnie Siuda) możemy wyróżnić trzy rodzaje prosumenta – dwie związane z ekonomią, jedną zawierającą w sobie rozważania z poprzednich stron i stanowiącą pewnego rodzaju filozofię prosumencką po zwrocie performatywnym.

Pierwszy rodzaj prosumenta występuje wtedy, gdy twórcą gry jest gracz. Jest to rodzaj prosumpcji indywidualnej. Twórca jest niezależny, nie reprezentuje wielkiego dewelopera, może wywodzić się i należeć do społeczności fanów. Jego twórczość stanowią najczęściej gry indie<sup>8</sup>. Twórcą zostaje osoba, która zna zarówno rynek gier, ale również oczekiwania graczy, pozostając zanurzona społeczności, szybciej dociera do informacji zwrotnej odbiorców, mając możliwości stworzenia jak najbardziej grywalnego produktu ze względu na własne doświadczenie. W *Kulturze prosumpcji* Siuda wyróżnia spośród społeczności miłośników postać profana: „Zdarzyć się może, że niezwykle zaangażowany miłośnik zostanie nagrodzony przez włączenie do grona posiadających bezpośrednią moc sprawczą, to znaczy oficjalnie zatrudnionych przez dany koncern” (SIUDA 2012: 140). Przykładem może być niezależne studio Spider’s (obecnie zatrudniające dwudziestu pracowników: głównie autorów i freelancerów), które powstało na bazie, jak sami o sobie mówią: „weteranów gier komputerowych”, prawdziwych fanów i pasjonatów

<sup>8</sup> W tym rozdziale przyjęto definicję gry *indie*, jako niezależnej produkcji, która powstała bez wsparcia finansowego wydawcy, a własnym kosztem twórcy.

światów cyfrowych (SPIDERS-GAMES.COM 2017). Spider's najbardziej znani są z tytułu *Mars: War Logs* z 2013 roku i jego kontynuacji pod tytułem *Technomancer* z 2016 roku.

Drugim rodzajem prosumenta zostają tak zwani wcześnie odbiorcy<sup>9</sup>. Jest to rodzaj inter-prosumpcji, która zachodzi pomiędzy grupą prosumentów a producentem. Występuje w formie współpracy prosumenta-internauty z producentem – na przykład za pośrednictwem portali społecznościowych – w celu opracowania nowych bądź ulepszenia istniejących produktów. Taką taktykę przez pół roku przed premierą gry *Overwatch* stosowała firma Blizzard, przyznając dostęp do wersji „beta” gry wąskiej grupie youtuberów, testerów gier i fanów firmy. W miarę jak odbiorcy testowali produkt, i bawili się w świecie gry, generowali informację zwrotną dla dewelopera, który mógł swój produkt dopracowywać i zmieniać. Oprócz tego, tydzień przed premierą Blizzard umożliwił dostęp do gry dla wszystkich zainteresowanych odbiorców, którzy mieli możliwość przetestowania gry przed zakupem, a firma dzięki temu miała sposobność, aby przetestować wytrzymałość serwerów na dużą ilość graczy. Co interesujące, dostęp do „bety” nie zwalniał odbiorców z zakupu gry (jak to było w przypadku chociażby gry karcianej *Hearthstone: Heroes of Warcraft* tego samego dewelopera). Tego typu brak „wynagrodzenia”, chociażby poprzez dostęp do skończonego produktu, wyjaśnia Siuda, pisząc, że:

Kompensacja przyjąć może inną postać niż pieniężną – u miłośników ma ona formę różnego rodzaju przyjemności. O ile utopistyczne może być przekonanie, że rezultatem konsumpcji fanów zawsze jest satysfakcja, zasadniejsze jest twierdzenie, że zapewnia im takową działalność twórcza (SIUDA 2012: 150).

Twórcy *Overwatch* ponad to umożliwili wczesnym odbiorcom dzielenie się produkcją w mediach społecznościowych, dzięki czemu przyszli gracze mogli zapoznać się z grą na *streamach* i za pośrednictwem portalu YouTube. Był to świetny chwyt marketingowy i darmowa reklama zarówno produktu, jak i firmy, która na tym zabiegu zbudowała wizerunek koncernu doceniającego fanów. W ten sposób *Overwatch* zyskał status gry stworzonej przynajmniej pośrednio poprzez graczy, w tym liderów opinii młodego pokolenia w postaci youtuberów i streamerów.

Trzeci rodzaj prosumenta wpisuje się w logikę zwrotu performatywnego, odbiega od ekonomicznej definicji, która miała znaczenie w dwóch poprzednich rodzajach. Jest to nowe określenie na współczesnego użytkownika gry wideo, albowiem prosumentem jest każdy odbiorca współczesnej gry, w której każdy gracz zmuszony jest do działania,

<sup>9</sup> Jako wczesnych odbiorców rozumiem grupę konsumentów, którzy otrzymują produkt przed jego oficjalną premierą celem testowania go.

podejmowania decyzji i kierowania losem swojego bohatera w zgodzie ze swoim własnym sumieniem, a nie podług rozpisanej wcześniej scenariusza. Poprzez przeniesienie części swojej świadomości do świata gry gracz dopełnia sobą grę i współtworzy ją. Bez emocjonalnego zaangażowania, bez ingerencji swojego niepodważalnego „ja” gracza, gra nie mogłaby się zrealizować, i nigdy nie stałaby się kompletnym produktem. Koncepcja ta jest bardzo zbliżona do przemysłów z zakresu *cultural studies*, na które zwraca uwagę Siuda, przy czym nie kwalifikując jej do zakresu kultury prosumenckiej:

Oczywiście w obrębie *cultural studies* rozumie się ową aktywność jako zdolność widzów, słuchaczy, czytelników do interpretowania i tworzenia znaczeń zgodnych z osobistym doświadczeniem, potrzebami i postawami. Odbior i rozumienie przekazów medialnych opierają się nie na narzucanych znaczeniach, ale na negocjowaniu własnych [podkr. — M. L.] (SIUDA 2012: 30).

Tak rozumiane dopełnianie tekstu, jedynie poprzez zaangażowanie emocji, uczuć, wspomnień i doświadczeń gracza nie różni się niczym od wspomnianej wcześniej, za pośrednictwem Piotra Kubińskiego, interpretacji. W przypadku gry komputerowej owo dopełnienie odbywa się w materialny, fizyczny sposób, a jej widzialność zapewnia matryca ekranu. Autorzy *Kultury gier komputerowych* John Dovey i Helen W. Kennedy wymieniają czterech autorów: Woolgara, Aarsetha, Eskelinena i Moulthropę, którzy zajmowali się badaniem interakcji człowiek-komputer. Ich przemyslenia przynajmniej pośrednio wskazują, że użytkownik gry komputerowej jest prosumentem:

Złożoność aktywnych procesów interpretacji i interakcji, w miarę jak gracz dosłownie tworzy grę „na bieżąco” dzięki praktyce [...] użytkownik dokonuje prostych wyborów, przeistacza się w ideę użytkownika znacząco ingerującego w świat gry, co ma dynamiczne skutki dla całego systemu (DOVEY & KENNEDY 2011: 9).

Prosumpcja gry komputerowej zakłada również emocjonalne i osobiste zaangażowanie w rozgrywkę, „proste wybory”, o których piszą autorzy zależne są od niepodważalnego „ja” gracza. Na specyficzną podmiotowość odbiorcy gier komputerowych zwraca uwagę również Aarseth:

Symulacja jest hermeneutyką. W przeciwieństwie do narracji. Jest alternatywnym rodzajem dyskursu, odwróconym do góry nogami i wylaniającym się tam, gdzie opowieści są odgórnie zaplanowane. W symulacjach wiedza i doświadczenie stanowią wynik działań graczy i strategii, a nie rezultat odtwarzania historii przez pisarza czy twórcę filmu (AARSETH 2004: 52).

Wśród mechanizmów umożliwiających zaangażowanie gracza wymienić należy ścieżki rozwoju fabuły (w produkcji *Until Dawn* od Supermassive Games użyto tego mechanizmu dosłownie, umożliwiając graczowi wybór pójścia w lewo lub w prawo w ciemnym lesie, od czego bezpośrednio zależał los bohaterów), elementy dialogowe z możliwością wyboru (najbardziej znane i wypromowane przez produkcje studia Telltale Games, na przykład *The Walking Dead*, czy *The Wolf Among Us*), model rozwoju postaci w grach RPG, wraz z wpływającą na immersję<sup>10</sup> opcją zmiany wyglądu postaci (w grze *Fallout 4* twórcy zastosowali interesujący mechanizm przy tworzeniu wyglądu postaci głównej, okno modyfikacji cech wyglądu postaci pojawia się w momencie, gdy bohater patrzy w lustro, co skłania gracza do utożsamienia się z fikcyjnym awatarem, poprzez wywołanie odczucia, że patrzy on w lustrze na samego siebie) i wiele innych. Zakończenie gier opartych na tym modelu prosumenta, nigdy nie jest identyczne, ponieważ staje się wykładnikiem bardzo osobistego przeżycia gracza i odciska swój ślad nie tylko na matrycy ekranu, ale również w świadomości odbiorcy.

## Od teorii do praktyki.

### *Firewatch* jako gra kształtująca trzeci rodzaj prosumenta

Na bazie trzeciego rodzaju prosumenta została skonstruowana gra narracyjno-przygodowa *Firewatch* od niezależnego studia Campo Santo. *Firewatch* wpisuje się w definicję fabularyzowanej gry komputerowej, którą wypunktowuje Rafał Kochanowicz:

Fabularyzowane gry komputerowe są efektem twórczości zbiorowej – dla odbiorcy intencja autorów pozostaje zwykle nieczytelna, jest mało istotna. Fabularyzowana gra komputerowa to tekst otwarty, „niegotowy”, „współtworzony”, dynamiczny, każdorazowo rozumiany i interpretowany inaczej – bo interpretacja jest ściśle uzależniona od improwizowanych działań gracza, jego wyborów, eksperymentów i tym samym *stricte* uczasowiona – wpisana w dynamikę interaktywności. To gracz w ramach interpretacji określa sens tekstu – w akcie współ-tworzenia, w wyborze losu dla wirtualnego bohatera, w wypróbowywaniu możliwości mechaniki gry (*gameplay*) etc. Niepowtarzalny charakter „rozgrywki” i jej jednostkowej, uczasowionej interpretacji pozbawia tę ostatnią prymatu wobec innych interpretacji. Gracz „poznaje” tylko to, co „rozegra” i zinterpretuje, zobaczy tylko to, co „odsłoni ruch myszką” i co zostanie w ten sposób wygenerowane przez program – całości programu (np. „silnika gry”) raczej nie pozna (KOCHANOWICZ 2013: 121).

<sup>10</sup> Immersję definiuję jako doświadczenie zatracenia poczucia swojego ciała, uczucie przebywania „wewnątrz” sztucznego wytworzonego widzialnego środowiska (DOVEY & KENNEDY 2011: 10-13).

W grze wcielamy się w postać Henry’ego wyruszającego do nowej pracy w Wyoming, aby stróżować w puszczy zagrożonej przez pożary. Jedyne kontakty z drugim człowiekiem, jakiego Henry doświadcza, sprowadza się do rozmów przez krótkofalówkę z przełożoną Delilahą. Jednak zanim rozpoczyna się rozgrywka, gracz ma okazję poznać historię Henry’ego – dowiadując się o tragedii, której doświadczył, z jedno-, dwuzdaniowych opisów sytuacji. Ta początkowa sekwencja nie tylko zdradza, czego bohater gry może szukać w lesie głuszy, ale również pozwala poczuć, czyimi losami przychodzi graczowi w grze pokierować i jak duża odpowiedzialność z tego tytułu na nim spoczywa. Historia bowiem, w którą twórcy wprowadzają gracza, jest złożona pod względem emocjonalnym, mimo że postawę Henry’ego cechuje ogromna doza zrozumienia i pogodzenia się ze swoim losem. System sekwencji, w których gracz podejmuje jedną z dwóch decyzji, w zgodzie ze swoim sumieniem, zapewnia wysoki poziom immersji, a także poczucie, że gra odnosi się osobiście do gracza i wprowadza poczucie odpowiedzialności za Henry’ego.

Z przyświecającą taką ideą gry w dalszej rozgrywce gracz tworzy osobistą relację z szefową Henry’ego – Delilahą. Oprócz przewidzianych przez scenariusz gry zadań i przyjmowania poleceń od przełożonej, praktycznie w każdej chwili gracz może wywołać przez krótkofalówkę Delilahę i nawiązać z nią rozmowę o sobie, o tym, co się wydarzyło, gdzie się podąży i tym podobne. W zależności od tego, jak będzie potraktowana, nie pozostanie mu dłużna – można ją urazić, rozzłościć, a także rozgniewać do takiego stopnia, że nie będzie chciała już więcej rozmawiać.

Fabula *Firewatch* nie kryje w sobie żadnej przerażającej tajemnicy, jednak jej celem nie jest ani ukończenie gry ani też odnalezienie wszystkich wskazówek. Celem jest właśnie ta relacja, którą gracz (i to gracz jako „ja”, już nawet nie jako Henry) wypracowuje z Delilahą – zupełnie tak, jakby w świecie gry poznać dobrego przyjaciela i intrygującego rozmówcę, do którego chce się wracać. Dla każdego gracza oraz dla każdego prosumenta *Firewatch* będzie miał zupełnie inne zakończenie i nie jest to zależne od mechaniki gry, od ilości możliwości podjęcia rozmów z Delilahą, ale od tego, co można dać od siebie grze, jakie emocje, uczucia, wspomnienia, czy idee włożymy w rozgrywkę. Dla jednych graczy może zakończyć się to nostalgią i tęsknotą, dla innych zaś radością, czy poczuciem spokoju lub ulgi, jednakże we wszystkich przypadkach pozostanie to osobiste przeżycie gracza. Jednakże warto zaznaczyć, że rozgrywka, w którą ma się zaangażować gracz, musi być stworzona z pewną dozą uniwersalności, tak aby dotarła do jak najszerszego grona graczy. Równie ważna jest konstrukcja głównego bohatera, który nie może mieć zbyt odrębnych i skrajnie zindywidualizowanych cech, ponieważ uniemożliwiłoby to graczowi utożsamienie się z nim. Jak pisze o tym Marie-Laure Ryan:

Interaktorzy musieliby oszaleć – dosłownie i metaorycznie – żeby chcieć poddawać się lodowi bohaterki, która popełniła samobójstwo z powodu nieudanego romansu, jak Emma Bovary czy Anna Karenina. [...] Oznacza to, że tylko wybrane rodzaje doświadczeń emocjonalnych i w konsekwencji wybrane rodzaje fabuły mogą pojawić się w perspektywie pierwszoosobowej, tzn. będzie to raczej płaska postać, której zaangażowanie w wątek nie zależy od emocji, ale jest kwestią badania świata, rozwiązywania problemów, działania, walki z wrogami, a przede wszystkim - radzenia sobie z interesującymi ją obiektami w konkretnym środowisku (RYAN 2001)<sup>11</sup>.

Gdy Ryan pisze o braku zaangażowania emocjonalnego avatara w świat gry odkrywane jest miejsce, które domaga się wypełnienia. Obserwacje, badanie świata, a przede wszystkim w przypadku *Firewatch* rozmowy z Delilahą wywołują emocje w odbiorcy, który nimi współtworzy rozgrywkę, albowiem bez nich gra nie sugerowałaby żadnych znaczeń. Dokonuje się ona na równi na matrycy ekranu, jak zapisuje się w osobistym przeżyciu i doświadczeniu gracza, który – opuszczając grę na wiele miesięcy – zapamięta przygodę i relację z Delilahą.

## Dwa wymiary i znaczenia obrazu w grze *Life is Strange*

Gra *Life is Strange* również jest produkcją angażującą w sposób emocjonalny, jej mechanika zakłada ukształtowanie fabuły ze względu na indywidualne decyzje gracza, ale to, co w niej najbardziej innowacyjne to obrazy i ich znaczenia. Analiza ta stanowić będzie zarówno przegląd obrazów, które znajdziemy w przestrzeni gry, czyli fotografii, ale również obrazu całości produkcji *Life is Strange* z jej wartwą wizualną, muzyczną, ale również interaktywną. Do eksplikacji posłużą dwie koncepcje obrazowości opisane w części teoretycznej tego rozdziału: pierwszą będą znaczenia symboli i obrazów według Białostockiego, drugą obraz jako przedstawienie Warburga.

Fabulą gry *Life is Strange* są losy osiemnastoletniej studentki Max, która marzy o światowej, fotograficznej karierze. Jest młodą, wrażliwą artystką, która boryka się z typowo nastoletnimi problemami dopasowania się do nowego środowiska i wynikającą z tego kategorią wykluczenia, i poznawania samego siebie. Pod wpływem wizji, a także pragnienia uratowania życia niewinnej dziewczyny Max odkrywa w sobie moc cofania czasu. Ze względu na otoczenie i zainteresowania głównej bohaterki w świecie gry znajdujemy wiele zdjęć, które mają różnorodne znaczenia. Można podzielić je na sześć kategorii.

<sup>11</sup> Tłumaczenie cytowanego artykułu Ryan zostało zamieszczone jako rozdział otwierający niniejszą książkę.



Pierwszą z nich stanowić będą zdjęcia ze zdolnością do przenoszenia bohaterki w przeszłość bądź takie, które mają wpływ na przyszłość. Max używając swoich mocy potrafi przenieść się o kilkanaście minut wstecz, jednakże za pośrednictwem fotografii bohaterka wraca do czasu, w którym zdjęcie zostało wykonane. Przykładem może być fotografia z młodości lat, za pośrednictwem której Max cofa się w czasie o pięć lat, czy obraz motyla<sup>12</sup>, który konstruuje fabularną elipsę. Równie istotne są zdjęcia, które wpływają na przyszłość, jak zdjęcie jednej z bohaterek pobocznych – Kate z siostrami, za pośrednictwem którego w dalszej części rozgrywki możemy nawiązać konkretną ścieżkę dialogową i uratować przyjaciółkę od samobójstwa.

Drugą kategorią są zdjęcia stanowiące akta do rozwiązywania zagadki – gra *Life is Strange* ma w sobie wątki detektywistyczne, fotografie napotkane, wykradzione, bądź wykonane przez gracza w grze służą do rozwiązywania tajemnicy zniknięcia Rachel Amber, a także losów przyjaciółki Max, Kate Marsh. Wszystkie zebrane przez gracza wskazówki i poszlaki znajdują się na tablicy z sugestiami podejrzanych postaci bądź lokacji, w których gracz musi kontynuować poszukiwania rozwiązania.

Trzecią kategorię stanowią zdjęcia Rachel Amber, fotografie te są z pewnością najbardziej interesujące zarówno z punktu widzenia poznania fabuły, jak i ekspresji artystycznej. Rachel Amber jest postacią poboczną, z którą gracz spotyka się jedynie za pośrednictwem wspomnień bądź fotografii właśnie. Jest zaginioną dziewczyną, której plakaty znajdują się w całym świecie przedstawionym gry. Gracz eksplorując różnorodne lokacje, praktycznie w każdej z nich natknie się na zdjęcie bądź wspomnienie (w formie możliwości ścieżki dialogowej) o Rachel. Gra tym samym potęguje wrażenie istotności rozwiązania zagadki zaginięcia tejże postaci. Pod względem artystycznym fotografie Rachel Amber stanowią bardzo interesujący materiał do analizy. Fotografia w jej podręcznikowym rozumieniu to obraz idealnie odtwarzający rzeczywistość. Zupełnie inaczej się to ma w *Life is Strange*, w której to fotografie przypominają obrazy malowane na papierze fotograficznym. Na każdej z nich odbija się charakterystyczny refleks świadczący o fakturze papieru, ale widoczne są na nich również wyraźne pociągnięcia pędzlem, a wielokrotnie sama twarz Rachel Amber jest zamazana. Tropów interpretacyjnych do wyjaśnienia tego zabiegu artystycznego jest wiele – może być to zależne od tego, która z postaci

<sup>12</sup> Motyw wykorzystywany wielokrotnie w materiałach reklamowych gry; w wartwie znaczeniowej nawiązujący do efektu motyla.

pobocznych jest autorem fotografii, czyli zależy to od osobistej estetyzacji<sup>13</sup>, ale również ujawnienie twarzy Rachel Amber może być tropem do zdemaskowania jej historii i motywacji czy odkrycie tożsamości głównej bohaterki, Max<sup>14</sup>. W ostatniej z możliwych koncepcji *Life is Strange* jawiłoby się jako obraz poszukiwania samego siebie, swojej tożsamości i przeznaczenia w starciu z innymi, poszukującymi nastolatkami.

Kolejną kategorią są zdjęcia jako przeszłość – klasyczny przykład wykorzystania fotografii, znany również z innych mediów (takich jak film czy książka), celem ukazania przeszłości bohaterów, pogłębienia ich psychologii, wyjaśnienia ich zachowania, a także zarysowania relacji, w jakie postacie wchodzi ze sobą. Następną kategorię stanowią zdjęcia jako dodatkowe zadanie – tworzenie fotografii w trakcie rozgrywki pełni funkcję „znajdźki” odblokowujące dodatkowe osiągnięcia.

Ostatnią kategorią są zdjęcia jako wyraz zbrodni. Wątki detektywistyczne finalnie znajdują swoje rozwiązanie z końcowej części gry, w której znany fotograf, napędzany pragnieniem stworzenia fotografii ukazującej idealną formę niewinności, popełnia zbrodnię na studentkach. Rozwiązuje to, zarówno zagadkę zaginięcia Rachel, tajemnicę Kate, ale również staje się ważnym momentem rozgrywki, w którym gracz zmuszony jest do podjęcia wielu, trudnych decyzji. Fotografie w tej kategorii stają się dowodami w zbrodni, wyjaśnieniem zagadek detektywistycznych, ale również narzędziem i samą zbrodnią.

Tak skatalogowane fotografie w świecie gry *Life is Strange* przypominają symbole Białostockiego, które to według jego definicji są „przedmiotem idealnym, kształtowanym w jakimś momencie przez wyobraźnię indywidualnego człowieka [...] stającym się elementem świata społecznej wyobraźni” (BIAŁOSTOCKI 1982: 13), co oznacza, że zdjęcia w grze stanowią motywy powszechnie rozpoznawalne (na przykład motyl), zakładają również wyraz osobistej, artystycznej ekspresji postaci pobocznych, ale zarówno wpływają na budowanie obrazu gry komputerowej, jako skończonego dzieła.

Na obraz gry, jako całości nie wpływa jedynie jej warstwa wizualna. Gra zbliżona jest do Warburgowskiego przedstawienia, na które składa się: muzyka, wrażenie wizualne całości, maski i kostiumy (czyli pomniejsze symbole obrazowe), a także widz-aktor i jego wrażenia i przeżycia. *Life is Strange* to obraz nastoletnich perypetii Max, który to poznajemy za pośrednictwem wielu zmysłów. W warstwie wizualnej składają się na to

<sup>13</sup> Interesującym tropem interpretacji artystycznego wymiaru fotografii w grze może być przyrównanie jej do twórczości chociażby Rafała Bujnowskiego, którego prace (utrzymane, co prawda, w kolorystyce czerni i bieli, co odróżnia je od zdjęć w grze) również wykorzystują zabieg zamazanych twarzy.

<sup>14</sup> Świadczyć o tym może, w dalszej części rozgrywki możliwość przebrania się „za” Rachel.

skatalogowane wyżej fotografie, wygląd postaci głównej i pobocznych, ale również krajobraz wirtualny (SZEWERNIAK 2016: 103-116), perspektywa, z której gracz obserwuje rozgrywkę. Gracz postrzega świat przedstawiony jakby patrzył nań poprzez wizjer aparatu fotograficznego (o czym świadczą delikatne rozmycia na rogach ekranu), jednak nie samodzielnie, a za pośrednictwem oczu głównej bohaterki (świadczy o tym interfejs, ukryty w odrębnym piśmie Max, opisujący elementy świata gry). Krajobrazu dźwiękowego gracz doświadcza również za pośrednictwem głównej bohaterki: do odbiorcy dociera muzyka ze słuchawek na głowie bohaterki, a także wszystkie inne dźwięki, które mają możliwość wychwycić jej uszy. Ostatnim brakującym elementem do zaistnienia Warburgowskiego obrazu-przedstawienia jest czynny odbiorca, który zarówno odtwarza powierzoną mu rolę, jak i wypełnia obraz swoją podmiotowością. Podobnie jak w grze *Firewatch* tą osobą jest prosument, który bierze odpowiedzialność za losy Max i całego świata gry (los postaci pobocznych i miasta, w którym rozgrywa się akcja gry) na swoje barki, podejmuje ważne decyzje i kreuje rozgrywkę według swoich własnych uczuć i przekonań. Gracz kontrolując krokami Max, decydując o jej rozwoju i przemianach, bądź chociażby eksplorując świat przedstawiony rozpoczyna współtworzenie i dopełnianie obrazu. Jego indywidualizm nada rozgrywce unikatowy kształt, a sama gra podobnie jak *Firewatch* trafi do świata społecznej wyobraźni, jako kolejny, mniejszy obraz, który (tak jak motywy fotograficzne w *Life is Strange*) będzie elementem konsekwentnego obrazu kultury współczesnej.

## Podsumowanie

Celem niniejszego rozdziału było połączenie kultury współczesnej i jej produktów z klasyczną filozofią obrazu i jego odbiorcy. Badacze artefaktów współczesności niejednokrotnie zapominają o filozoficznej genezie ich powstania. Produkty kultury współczesnej, takie jak gry komputerowe potrzebowały wielu lat, ażeby stać się pełnoprawnymi tekstami kultury, nie bagatelizowanymi przez ekspertów, lecz godnymi rzetelnych i profesjonalnych badań na równi z literaturą, czy filmem. Gry bowiem stały się swego rodzaju „obrazem ducha czasu”. Warto tym samym te badania rozszerzyć o badanie genezy owego obrazu i jego odbiorcy.

Powtarzając za Hansem Beltingiem – obraz digitalny cały czas się zmienia i przestacza, nie wolno zatem ustawać w jego badaniu. Gra komputerowa jest zupełnie nowym medium obrazowania, ale sam obraz, który w sobie kryje niczym nie różni się od artefaktów przeszłości: ma w sobie tematy ramowe badane przez Białostockiego, potrafi

przenosić lęki i obawy, jak przedstawienia rytualne Indian Pueblo i umożliwia uchwycenie chwili.

Obraz nie może istnieć bez ciała, które go odbiera, bada, analizuje, a także współtworzy. Tak, jak kultura współczesna przebyła długą drogę będąc pod wpływem wielu dyskursów, tak i jej odbiorca, a raczej użytkownik, uzyskał zupełnie nową pozycję, wynoszącą na piedestał jego autonomię i indywidualność. Teksty kultury współczesnej umożliwiają korzystanie z tego potencjału, tworząc ze swych odbiorców pełnoprawnych i unikatowych współtwórców. Zwrot performatywny w grach tworzy z biernych odbiorców prosumentów, nie wymagając od nich zaangażowania ekonomicznego, czy majątkowego, a jedynie przeżycia emocjonalno-duchowego tylko po to, żeby razem stworzyć produkt, który realizuje się na naszych oczach i w naszych świadomościach.

Gra wideo stała się zarówno artefaktem współczesności, w którym odnajdujemy ducha czasu, aktualne problemy i komentarze do codzienności ludzkiej, ale również powstała na klasycznej filozofii. Największym potencjałem tak rozumianej gry wideo jest umiejętność godzenia tych pozornie wykluczających się stanowisk – przednowoczesności i ponowoczesności. Stała się obrazem idealnym, który łączy w sobie klasyczną filozofię obrazu, zwrot performatywny i oczekiwania stawiane jej poprzez współczesnych odbiorców, albowiem porusza tematy i problemy człowieka ponowoczesnego.

## Źródła cytowań

- AARSETH, ESPEN (2004), 'Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation', w: Noah Wardrip-Fruin, Paul Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Cambridge: MIT Press, ss. 45-56.
- BELTING, HANS (2012), *Antropologia obrazu: szkice do nauki o obrazie*, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- BIAŁOSTOCKI, JAN (1982), *Symbole i obrazy w świecie sztuki*, t. I, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- BIAŁOSTOCKI, JAN (1961), *Teoria i twórczość. O tradycji i inwencji w teorii sztuki i ikonografii*, Poznań: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- DOVEY, JON, HELEN W. KENNEDY (2011), *Kultura gier komputerowych*, przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- ECO, UMBERTO (2008), *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przekł. Alina Kreisberg, Krzysztof Żaboklicki, Kraków: W.A.B.
- FICHER-LICHTE, ERIKA (2008), *Estetyka performatywności*, przekł. Mateusz Borowski, Wydawnictwo Księgarnia Akademicka.
- HEGEL, GEORG WILHELM FRIEDRICH (2002), *Fenomenologia ducha*, przekł. Światosław Florian Nowicki, Warszawa: Fundacja Aletheia.
- KOCHANOWICZ, RAFAŁ (2013), '„Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki', *Homo Ludens*: 1 (5), ss. 119-128.
- KUBIŃSKI, PIOTR (2016), *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków: Universitas.
- RORTY, RICHARD (1994), *Filozofia a zwierciadło natury*, przekł. M. Szczubiałka, Warszawa: Fundacja Aletheia.
- RYAN, MARIE-LAURE (2001), 'Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media' przekł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, *Game Studies*: 1 (1), <http://gamestudies.org/0101/ryan/> [dostęp: 30.08.2019].
- SIUDA, PIOTR (2012), *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza.

SPIDERS-GAMES.COM (2017), 'About Us', online: <https://www.spiders-games.com/about> [dostęp: 30.08.2019].

WARBURG, ABY (2011), 'Obrazy z terytorium Indian Pueblo w Ameryce Północnej', przekł. Patrycja Sosnowska, *Konteksty*: 2/3 (65), ss. 41-54.